Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 5269-5282
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Analisis Kesesuaian Media Cerita Rakyat Digital dengan Kebutuhan Literasi Emergen

Syarif Hidayatullah[1]✉, Yeti Mulyati[2], Vismaia S. Damaianti[3], Tedi Permadi[4]
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia[(1,2,3,4)]
DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5000

Abstrak
Orang tua dan guru belum mampu memanfaatkan media digital secara maksimal untuk mengembangkan literasi emergen anak karena banyak faktor salah satunya terkait media digital yang digunakan. Penelitian ini berupaya untuk menganalisis data bentuk cerita rakyat dalam media digital dan data kesesuaian media digital tersebut dengan kebutuhan literasi emergen. Untuk mendapatkan data tersebut, penelitian ini menggunakan *mix method research* (MMR) dengan tipe *Exploratory.* Data dalam penelitian ini berupa media digital berbasis Android. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas cerita rakyat sudah sesuai dengan kebutuhan literasi emergen, namun aspek mendasar dari literasi emergen mengenai penyajian kalimat dalam cerita masih perlu perbaikan. Selain itu, penggolongan level membaca dan usia penting dimunculkan dalam media digital untuk memberikan pesan kepada pengguna agar dapat memilih media digital sesuai dengan level dan usianya. Hasil penelitian ini merekomendasikan pentingnya penyajian cerita rakyat dalam bentuk media digital agar dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dan orang tua dalam membacakan cerita rakyat.

Kata Kunci: *media digital; cerita rakyat; literasi emergen; anak usia dini.*

Abstract
Parents and teachers have not been able to make the most of digital media to develop children's emergent literacy due to many factors, one of which is related to the digital media used. This study seeks to analyze data on the form of folklore in digital media and data on the suitability of digital media for emergent literacy needs. To obtain these data, this study used a mix method research (MMR) with the Exploratory type. The data in this study are digital media based on Android. The results of this study indicate that the majority of folktales are in accordance with the needs of emergent literacy, but the fundamental aspects of emergent literacy regarding the presentation of sentences in stories still need improvement. In addition, it is important that the classification of reading level and age appear in digital media to convey messages to users so that they can choose digital media according to their level and age. The results of this study recommend the importance of presenting folklore in the form of digital media so that teachers and parents can make maximum use of it in reading folklore.

Keywords: *digital media; folklore; emergent literacy; early childhood.*

✉ Corresponding author : Syarif Hidayatullah
Email Address : syarifbahagia@upi.edu (Bandung, Indonesia)
Received 7 July 2023, Accepted 23 September 2023, Published 23 September 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5000

Pendahuluan

Perkembangan teknologi membuat anak usia dini tidak dapat dilepaskan dari penggunaan gawai (Neumann & Neumann, 2017; Rowe & Miller, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa orang tua harus berupaya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan pengawasan agar anak dapat memanfaatkan gawai dengan baik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa orang tua yang dapat memberikan arahan kepada anak dalam menggunakan gawai akan memberikan dampak positif bagi anak terutama untuk perkembangan literasinya (Hillman & Marshall, 2009).Berdasarkan hal tersebut, maka penting memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan eksplorasi terhadap gawai. Kegiatan seperti membacakan cerita, bernyanyi, mendengar, dan menggambar bisa menjadi solusi dalam pemanfaatan media digital (Hidayatullah et al., 2021; Parry & Taylor, 2021). Kegiatan-kegiatan tersebut akan berdampak pada kemampuan literasi emergen anak (Eutsler et al., 2020).Sejalan dengan hal tersebut, orang tua membutuhkan media digital yang dapat merespons kebutuhan literasi emergen anak.

Saat ini banyak media digital yang tersedia di Google Playstore dan Appstore. Bentuk media digital yang menyajikan sarana pendidikan bagi anak usia dini juga beragam baik secara isi maupun bentuk kegiatan yang ditawarkan. Selain itu, media tersebut ada yang berbayar dan gratis. Di sinilah, peran penting orang tua dalam merekomendasikan media digital sesuai dengan kebutuhan literasi emergen anak usia dini (Sari et al., 2019). Hal ini penting karena kemampuan literasi emergen akan mempengaruhi proses adaptasi anak dengan lingkungan sekaligus juga mempengaruhi prestasi akademiknya (Fajriyah, 2007).

Literasi emergen merupakan kemampuan anak dalam pemerolehan bahasa dalam bentuk morfologi, fonologi, susunan kalimat, dan kesadaran terhadap produk cetak di sekitarnya yang akan membantunya pada kemampuan beraksara (Heilmann et al., 2018). Selama ini dukungan literasi emergen dilakukan oleh orang tua dan guru dengan cara-cara konvensional, misalnya anak diajak mengenal huruf melalui buku bergambar (Kurnia, 2017), mengenal kata dengan kartu bergambar (Rofi'ah et al., 2018), dan membacakan dongeng (Zati, 2018). Penelitian membuktikan bahwa aktivitas tersebut dapat dilakukan dengan media digital bahkan dapat dilakukan secara otonom oleh anak tanpa pendampingan orang tua (Sari et al., 2019). Dengan demikian media digital dapat dijadikan sarana mengembangkan literasi emergen.

Dalam memilih bahan literasi emergen, banyak pengembang media digital memanfaatkan unsur kearifan lokal yang dimiliki Indonesia, yaitu cerita rakyat. Cerita rakyat sudah dijadikan sebagai sarana pengembangan literasi emergen pada anak dan terbukti memberikan dorongan kuat terhadap cepatnya pemerolehan literasi (Asip et al., 2019). Keuntungan lain dari penggunaan cerita rakyat adalah cerita rakyat mengandung nilai-nilai luhur yang dapat membentuk karakter anak (Hidayatullah, 2020; Himawan et al., 2021). Oleh karena itu, penggunaan cerita rakyat sebagai bahan media digital sangat bermanfaat bagi perkembangan kemampuan dan karakter anak.

Di sisi lain, kesesuaian media digital dalam menyajikan cerita rakyat untuk kebutuhan pengembangan literasi emergen anak usia dini penting untuk dikaji. Dalam kasus lain, penelitian menunjukkan bahwa buku cerita untuk keperluan literasi emergen banyak yang kurang sesuai dengan kebutuhan literasi emergen karena terlalu mengedepankan pesan cerita dan tidak mengenalkan proses awal terhadap tulisan (Sidik, 2020). Fakta ini menarik dan juga menjadi stimulus awal penelitian ini penting dilakukan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk cerita rakyat pada media digital untuk anak usia sampai lima tahun dan kesesuaian media digital yang menyajikan cerita rakyat dengan kebutuhan literasi emergen anak usia dini.

Metodologi

Media digital dalam penelitian ini merupakan aplikasi berbasis Android. Oleh karena itu sumber data penelitian ini adalah semua media digital yang terdapat di aplikasi Play

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5000

Store.Dalam melakukan pengambilan data, teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*. Artinya penelitian ini mengambil data berdasarkan tujuan tertentu. Tujuan sampel yang ingin didapatkan adalah media digital yang berisi cerita rakyat dengan kategori usia hingga 5 tahun, tidak berbayar, bukan kategori buku elektronik, diterbitkan atau diperbaharui 2016-2023. Selain itu, cerita rakyat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cerita rakyat yang berkembang di Nusantara. Oleh karena itu, cerita rakyat yang berkisah tentang nabi atau ajaran agama tertentu, tidak digolongkan ke dalam data penelitian ini. Dengan demikian media digital yang berkaitan dengan fiksi realisme dan fabel tidak termasuk ke dalam penelitian ini meskipun diperuntukkan untuk usia hingga 5 tahun. Berdasarkan hal tersebut, diperoleh data 25 dari 248 media digital berbasis cerita rakyat yang dicari berdasarkan kata kunci cerita rakyat.

Data tersebut kemudian diolah berdasarkan interaksi media, penyajian teks, penyajian cerita rakyat, dan bahasa. Untuk bagian interaksi media terdiri atas, visual, audio, dan audio visual. Penyajian teks terdiri atas, kompleks. sederhana, dan minimal. Penyajian cerita rakyat terdiri atas, daerah, pesan, dan kesesuaian usia pembaca. Bahasa terdiri atas bilingual dan monolingual.

Dalam mengolah data yang diperoleh, penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method research* (MMR) dengan tipe *Exploratory* (Mukherjee & Kamarulzaman, 2016). Dengan pendekatan ini, data penelitian akan dioleh secara kualitatif dan kuantitatif. Artinya semua data yang diperoleh dikuantitatifkan terlebih dahulu untuk melihat kecenderungan bentuk penyajian media digital dalam menyampaikan cerita rakyat. Setelah itu data di deskripsikan dengan teknik analisis isi untuk dikaitkan dengan kebutuhan literasi emergen pada anak usia dini.

Hasil dan Pembahasan

Penyajian cerita rakyat pada dasarnya dianggap penting oleh para pengembang. Pentingnya hal tersebut terlihat dari banyaknya jumlah media digital berbasis cerita rakyat. Tak kurang dari 245 aplikasi ditemukan dengan kata kunci cerita rakyat dalam rentang waktu unggah atau pembaharuan 2016—2021. Dari semua cerita rakyat tersebut, tidak semua memuat cerita rakyat yang relevan dengan penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini melakukan pemilihan data yang detail dari setiap media digital berbasis android yang ada di Google Playstore. Dari hasil ini diperoleh 25 media digital yang dibuat dan diperuntukkan untuk anak usia prabaca atau usia hingga 5 tahun.

Penyajian Cerita Rakyat pada Media Digital

Cerita rakyat pada media digital memungkinkan disajikan dengan gambar dan suara yang menarik bagi anak usia dini. Tokoh dan latar cerita dapat disajikan melalui gambar yang berwarna sehingga dapat menarik perhatian anak juga bisa membantu kemampuan anak dalam memahami cerita. Hal yang sama juga pada aspek audio. Melalui audio, anak dapat mendengar pembacaan cerita sekaligus aspek nonlinguistik lainnya yang dapat membangun suasana cerita, seperti suara burung, suara air mengalir, dan lainnya.

Tabel 1. Penyajian Cerita Rakyat pada Media Digital

Bentuk Penyajian Cerita	Data	Persentase (%)
Visual	6	24
Audio	0	0
Audio Visual	19	76

Dalam media digital yang diteliti, tampak bahwa para pengembang telah mengutamakan aspek ini. Hal ini terlihat pada tabel 1, dari jumlah media digital yang menggunakan audio visual lebih banyak, yaitu 76 persen. Sementara itu, yang menggunakan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5000

visual saja terdapat 24 persen. Dari sini, para pengembang media digital telah berupaya menyajikan cerita dengan audio visual.

Media audio visual memang memberikan dampak positif bagi perkembangan anak usia dini karena media audio visual mampu menarik perhatian anak (Darihastining et al., 2020). Selain itu, media audio visual juga dapat dijadikan sebagai sarana pendamping dalam kegiatan bercerita yang dapat membentuk karakter anak (Mahdalena & Handayani, 2020; Putri & Fitria, 2021).

Namun bukan berarti media visual tidak memberikan dampak pada anak. Dalam penelitian lain mengungkapkan bahwa media visual juga dapat dijadikan sarana pembentukan karakter (Haryadi & Ulumuddin, 2018; Rosada, 2016; Triaristina & Mukhlis, 2019).

Berdasarkan hal tersebut, penyajian media digital dengan media visual dan audio visual berdampak positif terhadap anak. Oleh karena itu bentuk penyajian cerita rakyat dengan pola visual dan audio visual sangat mempengaruhi minat anak untuk mendengarkan cerita. Sayangnya, dari segi proporsi visual antara gambar dan teks, masih banyak pengembang media digital yang menyajikan teks sebagai aspek yang dominan. Pembahasan ini akan dijelaskan lebih lanjut pada Aspek Grafika.

Bentuk Teks Cerita Rakyat pada Media Digital

Bentuk teks dalam literasi emergen sangat memengaruhi kondisi pembacanya. Karena diperuntukkan untuk pembaca awal, maka idealnya pengenalan bahasa dilakukan dengan proporsi yang sesuai dengan tahap perkembangan literasinya. Dalam hal ini, anak usia dini merupakan anak yang berada pada kondisi prabaca. Untuk itu, jumlah teks yang digunakan dalam menyajikan bahan bacaan literasi emergen juga harus menyesuaikan dengan kondisi tersebut.

Dalam penelitian ini, ditemukan pola penyajian teks yang beragam. Untuk itu, peneliti membagi dalam tiga bagian, yaitu teks kompleks, sederhana, dan mudah. Kategori kompleks diberikan untuk penyajian teks dengan jumlah 15 kata lebih per layar. Teks sederhana merujuk pada jumlah 5-14 kata dalam satu layar. Teks mudah merujuk pada jumlah 1-4 kata dalam satu layar.

Tabel 2. Bentuk Teks Cerita Rakyat pada Media Digital

Bentuk Teks	Data	Persentase (%)
Kompleks	13	52
Sederhana	12	48
Mudah	0	0

Idealnya, penyajian untuk literasi emergen adalah dengan jenis teks mudah (Sidik, 2020). Namun dalam penelitian ini, media digital yang menyajikan cerita rakyat untuk literasi emergen masih belum ditemukan atau 0 persen sebagaimana terlihat pada tabel 2. Sebaliknya, mayoritas para pengembang media digital menyajikan teks cerita rakyat dalam bentuk kompleks, yaitu 52 persen dan dalam bentuk sederhana sebanyak 48 persen. Hal ini tentu membuat media digital tersebut tidak sesuai dengan pembaca sasarannya.

Gambar 1. Contoh Bentuk Teks Cerita Sederhana pada Media Digital

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5000

Gambar 2. Contoh Bentuk Teks Cerita Kompleks pada Media Digital

Dalam gambar 1 dan gambar 2 terlihat media digital menyajikan cerita rakyat dengan jumlah kata yang tidak sesuai dengan literasi emergen. Lebih lagi dalam gambar 2 yang menunjukkan gambar hanya diberikan di awal cerita, sementara teks yang disajikan sangat panjang dan membutuhkan usaha pengguna untuk melakukan *scroll* teks ke bawah agar dapat membaca cerita sampai akhir cerita. Dengan bentuk teks seperti itu, membuat media digital tidak cocok dibacakan kepada anak karena terlalu kompleks.

Penggolongan Cerita Rakyat Dalam Media Digital

Indonesia memiliki latar budaya yang beragam. Latar budaya ini membuat kekayaan cerita rakyat di Indonesia juga sangat banyak. Dari segi bentuk, Indonesia memiliki prosa dan puisi lama yang jenisnya beragam, antara lain legenda, mite, fabel, cerita rakyat, pantun, dan gurindam (Chaer, 2012; Danandjaja, 2002). Dengan banyaknya cerita rakyat dimiliki Indonesia, penyajian cerita rakyat dalam media digital dapat digolongkan menjadi berbagai bentuk. Dalam hasil penelitian ini sebagaimana terlihat pada tabel 3, ditemukan mayoritas penggolongan cerita rakyat berdasarkan asal daerah, yaitu 52 persen. Penggolongan cerita rakyat berdasarkan asal daerah ini sebenarnya bukan dalam bentuk kumpulan cerita rakyat daerah tertentu, melainkan penulisan judul media digital dengan asal cerita rakyat. Dalam kata lain, media digital tersebut hanya berisi satu cerita saja sebagaimana terlihat pada gambar 3.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5000

Media digital lainnya menyajikan cerita rakyat berdasarkan genrenya, jumlahnya 28 persen dan yang menyajikan cerita rakyat secara acak berjumlah 20 persen. Pada kategori ini, media digital dalam bentuk kumpulan cerita rakyat. Kumpulan cerita rakyat ini kemudian dibagi berdasarkan genrenya, misalnya legenda dan cerita rakyat sebagaimana terlihat pada gambar 4. Namun pembagian tersebut juga belum optimal karena masih banyak kekeliruan dalam penggolongan genre cerita. Misalnya cerita anak Indonesia bukanlah sebuah pembagian yang menurut genre, melainkan sasaran pembaca. Sementara itu, media digital yang menyajikan cerita rakyat secara acak tidak mengategorisasikan cerita rakyat berdasarkan genrenya. Artinya cerita realisme dan cerita rakyat disajikan dalam menu yang sama sebagaimana terlihat pada gambar 5.

Gambar 3. Media Digital yang Menyajikan Satu Cerita Rakyat

Tabel 3. Penggolongan Cerita Rakyat dalam Media Digital

Bentuk Teks	Data	Persentase (%)
Asal Daerah	13	52
Pesan yang Disampaikan	0	0
Usia Pembaca	0	0
Level Pembaca	0	0
Genre	7	28
Acak	5	20

Dalam banyak penelitian, cerita rakyat sering dijadikan sarana pembentukan karakter karena memiliki nilai adiluhung yang dapat dipetik oleh pembacanya (Dewita & Nasution, 2019; Himawan et al., 2021; Syuhada et al., 2018). Namun dalam media digital yang diteliti, tidak ada pengembang yang memperhatikan aspek ini sehingga tidak ada cerita rakyat yang disajikan berdasarkan pesan yang disampaikan.

Sejalan dengan hal tersebut, pengembang media digital juga tidak memperhatikan kesesuaian usia pembaca. Usia pembaca merupakan bagian penting dalam pemilihan teks karena usia mencerminkan perkembangan intelektual, sosial, emosional, personal, dan bahasa (Nurgiyantoro, 2016a). Aspek level membaca juga penting menjadi menu dalam media digital. Hal ini dapat memberikan kesempatan kepada pengguna media digital untuk memberikan bahan bacaan yang sesuai dengan level membaca. Konsep literasi emergen merupakan konsep yang bersifat level membaca, bukan sekadar umur (Baker et al., 2019). Oleh karena itu, selain umur, penting juga menyampaikan bahan literasi emergen untuk usia dewasa.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5000

Gambar 4. Penggolongan Ceria Rakyat Berdasarkan Genre

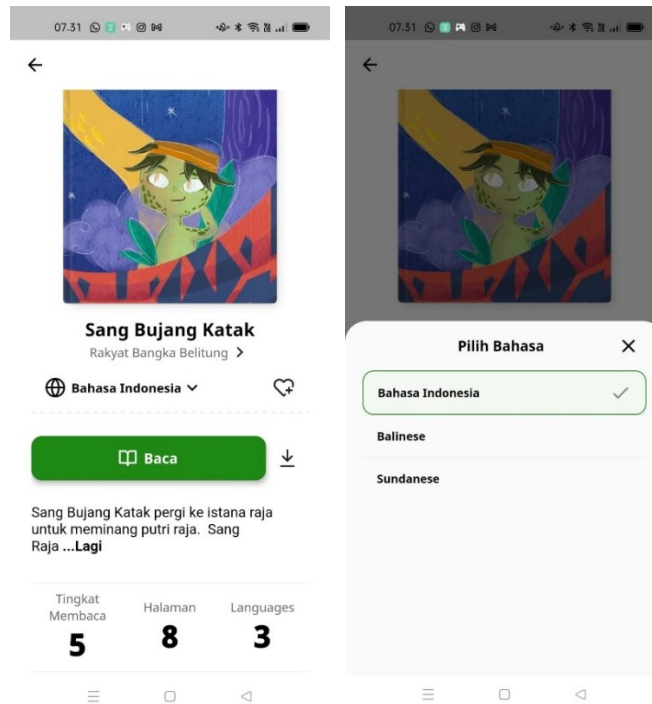
Gambar 5. Penggolongan Cerita Rakyat Secara Acak

Bahasa yang Digunakan dalam Media Digital

Bahasa merupakan bagian penting dalam pengembangan media digital. Hal ini karena bahasa merupakan salah satu alasan penting suatu media digital dipilih oleh pengguna. Kemudahan pemahaman informasi sangat dipengaruhi oleh bahasa yang digunakan (Chaer, 2003). Di Indonesia, anak usia dini tidak hanya menggunakan bahasa Indonesia. Di daerah tertentu, anak masih menggunakan bahasa daerah sebagai alat komunikasinya, meskipun muncul pula kekhawatiran penggunaan bahasa daerah yang semakin ditinggalkan (Dewi & Apriliani, 2019). Oleh karena itu, aplikasi dengan menggunakan bahasa daerah akan memberikan manfaat lebih, yaitu dalam rangka revitalisasi bahasa daerah.

Tabel 4. Bahasa yang Digunakan dalam Media Digital

Pola Penyajian Bahasa	Data	Persentase (%)
Monolingual	24	96
Bilingual	0	0
Multilingual	1	4

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5000

Gambar 6. Pilihan Bahasa untuk Penyajian Cerita Rakyat

Namun, dari data penelitian yang dapat dilihat pada tabel 4. Diketahui bahwa cerita rakyat disajikan dalam satu bahasa atau monolingual, yaitu bahasa Indonesia. Terdapat 96 persen dari media digital tidak memberikan pilihan bahasa selain bahasa Indonesia dan tidak menyertakan bahasa Indonesia dan bahasa lainnya (daerah atau asing) dalam satu teks. Artinya, pengembang berfokus pada menyajikan cerita rakyat dengan bahasa nasional atau bahasa pengantar resmi dalam dunia Pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, dari segi penyiapan anak usia dini dalam belajar di sekolah pada jenjang usia dini, tentu penggunaan bahasa Indonesia akan memberikan dampak positif untuk perkembangan literasi emergen.

Meskipun pola monolingual lebih banyak dikembangkan, menariknya dari hasil kajian ini, 4 persen dari media digital ini menyajikan cerita rakyat dalam pilihan bahasa yang beragam atau multilingual. Pengguna dapat memilih bahasa Indonesia dan bahasa daerah (pilihan bahasa daerah yang beragam). Hal ini terlihat pada gambar 6.

Aspek Grafika Penyajian Cerita Rakyat

Cerita rakyat berisi kisah dengan deskripsi tokoh dan latar yang tidak begitu detail. Hal ini berbeda dengan cerita pendek atau novel kontemporer saat ini. Hal ini tentu memberikan kesulitan pada aspek grafika dalam menyajikan cerita rakyat. Namun, dari banyak cerita rakyat yang ada. Umumnya tokoh digambarkan dengan pakaian masyarakat nusantara pada zaman dahulu sebagaimana tergambarkan pula pada berbagai adaptasi cerita rakyat pada film.

Namun bagian wujud tokoh dan latar cerita rakyat ketika dimunculkan pada aspek grafika bukanlah hal yang substantif. Bagian pentingnya adalah pada kemampuan gambar memberikan kemudahan kepada pembaca untuk menafsirkan isi cerita. Hal inilah yang ditekankan oleh Kemendikbud saat menentukan deskripsi penjenjangan buku nonteks pelajaran bahwa gambar harus disesuaikan (Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

Dalam panduan tersebut, disebutkan bahwa aspek grafika pada buku nonteks menyangkut, (1) ukuran disesuaikan dengan materi, (2) proporsi gambar maksimal 90%, (3) gambar ditempatkan sesuai dengan teks, (3) Jenis huruf tak berkait (sansserif) dengan ukuran minimal 20 pt, (4) ilustrasi berwarna atau hitam putih, (5) tebal buku 8-12 halaman, dan (6)

Bahan dan jilid aman untuk anak. Mengacu pada hal ini, penelitian ini mengkaji bagian penyajian grafika yang disesuaikan dengan penyajian grafika pada media digital, yaitu gambar ditempatkan sesuai teks, ilustrasi proporsi gambar maksimal 90%, berwarna atau hitam putih, dan jenis huruf tak berkait (Sansserif) dengan ukuran minimal 20 pt. Hasil penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Aspek Grafika Penyajian Cerita Rakyat

Grafika Penyajian Cerita Rakyat	Data	Persentase (%)
Gambar ditempatkan sesuai teks	17	68
Proporsi gambar maksimal 90%	24	96
llustrasi berwarna atau hitam putih	25	100
Jenis huruf tak berkait (sansserif) dengan ukuran minimal 20 pt	9	36

Berdasarkan data pada tabel 5, mayoritas gambar telah ditempatkan sesuai teks, yaitu 68 persen. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital telah mengupayakan penyampaian teks agar dapat dipahami anak usia dini dengan ilustrasi cerita rakyat yang menggambarkan isi cerita. Cara tersebut merupakan upaya penting mengingat anak dalam perkembangan kognitifnya masih berada pola pikir dari konkret menuju abstrak (Roberts & Brown, 1972). Jika anak mampu memahami cerita dengan gambar sebagai pendukungnya, anak dapat mengembangkan kemampuan kebahasaannya (Ratnasari & Zubaidah, 2019) dan meningkatkan karakternya (Munthe & Halim, 2019).

Namun, dalam penelitian ini ditemukan 32 persen, cerita rakyat yang tidak mendapatkan penjelasan ilustrasi yang detail. Artinya, ilustrasi hanya diberikan pada awal cerita sebagaimana terlihat pada gambar 1. Bandingkan dengan gambar 2 yang menyajikan cerita rakyat dengan ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita. Dalam penyajian cerita rakyat, maka gambar 2 lebih mudah dipahami anak dibandingkan dengan gambar 1. Itu artinya semakin besar proporsi gambar dalam mengilustrasikan cerita, semakin besar pemahaman anak. Oleh karena itu, tolok ukur maksimal gambar 90 persen yang menjadi acuan penelitian ini, menjadi tidak relevan. Idealnya, tolok ukurnya lebih pada minimal, bukan maksimal. Dengan tolok ukur tersebut, maka data penelitian menunjukkan 96 persen media digital telah sesuai dengan proporsi gambar maksimal 90 persen.

Gambar 7. Cerita Rakyat Disajikan Tanpa Teks

Dari data tersebut, ada 4 persen media digital yang tanpa teks seperti tampak pada gambar 7. Cerita rakyat disampaikan dengan cara diperdengarkan sehingga gambar hanya menjadi landasan dari dengaran yang disampaikan. Dalam konteks ini, maka tolok ukur 90 persen menjadi penting. Dengan tidak adanya teks dalam cerita, membuat media digital ini

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5000

tidak memperkenalkan teks kepada penggunanya. Mengenalkan teks merupakan bagian penting dalam mengembangkan kemampuan literasi emergen anak usia dini. Oleh karena itu, jumlah gambar memang perlu dibatasi pada batas minimal dan maksimal.

Sejalan dengan hasil penelitian terkait proporsi gambar, pada aspek lain, yaitu ilustrasi berwarna dan hitam putih. Data penelitian menunjukkan bahwa 100 persen media digital yang menyajikan cerita rakyat telah ada ilustrasi berwarna maupun hitam putih, seperti tampak pada gambar 1 dan gambar 2 di atas. Dengan tahap perkembangan kognitif, maka peran gambar dalam cerita rakyat dalam proses memahami cerita sangat penting. Hal ini karena anak usia dini berada pada tahap perkembangan intelektual praoperasional yang membuat pilihan buku bergambar menjadi lebih tepat (Nurgiyantoro, 2016b).

Aspek berikutnya merupakan jenis huruf dan ukuran yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan 36 persen media digital telah sesuai, sisanya 64 persen lainnya tidak sesuai. Ketidaksesuaian lebih diakibatkan pada ukuran huruf yang digunakan, karena mayoritas media digital telah menggunakan jenis huruf yang sesuai. Hal ini seperti tampak pada gambar 2. Selain itu, ada juga media digital yang tidak menggunakan teks untuk menyampaikan ceritanya seperti tampak pada gambar 7.

Teknik Menyampaikan Cerita Rakyat pada Media Digital

Media digital yang memuat cerita rakyat yang diperuntukkan untuk anak usia hingga lima tahun ini pada dasarnya dibuat bukan untuk aktivitas anak usia dini yang otonom. Dalam praktiknya, media digital tersebut digunakan untuk dibacakan kepada anak usia dini. Untuk itu, variasi teknik menyampaikan cerita rakyat menjadi sangat beragam. Dalam penelitian ini, ditemukan data tiga teknik penyajian cerita rakyat pada media digital, yaitu mode baca, mode dibacakan, dan mode pilihan (pengguna dapat memilih mode baca atau dibacakan) seperti tampak pada tabel 6.

Tabel 6. Teknik Menyampaikan Cerita Rakyat pada Media Digital

Teknik Menyampaikan Cerita	Data	Persentase (%)
Baca Sendiri	8	32
Dibacakan	7	28
Pilihan (baca sendiri dan dibacakan)	10	40

Data penelitian pada tabel 6 mengungkapkan bahwa mayoritas media digital menyajikan dalam menu pilihan yaitu sebanyak 40 persen. Mode ini memberikan pilihan dan kemungkinan agar anak dapat menggunakan aplikasi tersebut secara otonom atau dengan pendampingan orang tua. Jika media digital menggunakan mode dibacakan saja, maka anak sangat mungkin menggunakan aplikasi tersebut secara otonom. Hal ini seperti pada penggunaan aplikasi video seperti di YouTube yang dapat digunakan secara otonom oleh anak (Salehudin, 2020).

Sementara itu, jika menggunakan mode baca maka perlu pendampingan mutlak dari orang tua karena anak usia dini masih pada tahap prabaca. Pendampingan orang tua dalam membacakan cerita telah terbukti memberikan dampak positif bagi perkembangan bahasa anak maupun karakternya (Karima & Kurniawati, 2020; Kurniawaty, 2020). Dengan demikian, penggunaan mode baca dan dibacakan memberikan manfaat yang berbeda. Untuk itu, media digital dengan penggunaan mode pilihan akan lebih fleksibel dalam penggunaannya sehingga bisa mengakomodasi kebutuhan pengguna. Dalam data pada tabel 6, memang mode baca dan dibacakan lebih sedikit, yaitu 32 persen untuk mode baca dan 28 persen untuk mode dibacakan.

Aktivitas Literasi Emergen dalam Media Digital yang Menyajikan Cerita Rakyat

Pada subjudul sebelum ini, telah terlihat bahwa cerita rakyat telah disajikan dalam banyak versi. Hal ini membuat pengguna dapat memilih media digital sesuai dengan tujuan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5000

yang diharapkan pengguna. Namun, selain menyajikan teks cerita rakyat. Beberapa aplikasi telah menyajikan aktivitas literasi emergen seperti tampak pada gambar 8. Dalam gambar tersebut, pengguna dapat memilih aktivitas lain selain membaca/mendengar cerita rakyat. Namun, jumlah aktivitas literasi emergen yang sudah ada masih sedikit sebagaimana terlihat pada tabel 7. Bentuk aktivitas tersebut yaitu pengenalan konsep cetak gambar dalam bentuk kegiatan tebak kabar dan numerasi dalam bentuk hitung benda. Menariknya, aktivitas literasi emergen tersebut sudah sesuai dengan isi cerita rakyat. Artinya, media digital tersebut masih sangat mungkin untuk dikembangkan agar dapat mengakomodasi aktivitas literasi emergen secara menyeluruh. Misalnya pada aspek fonologi, anak dapat diperkenalkan permainan pelafalan huruf dari tokoh cerita rakyat, pelafalan latar cerita, dan juga warna pada ilustrasi.

Tabel 7. Aktivitas Literasi Emergen pada Media Digital

Aktivitas Literasi Emergen	Data	Persentase (%)
Pengenalan Konsep Cetak	9	36
Numerasi	4	16
Fonologi	0	0
Morfologi	0	0
Kata	0	0

Gambar 8. Aktivitas Literasi Emergen

Penyajian media digital yang memberikan aktivitas menyeluruh dapat membuat aktivitas membaca cerita rakyat bukan sekadar aktivitas hiburan bagi anak. Namun anak dapat banyak belajar dari cerita rakyat tersebut sehingga membantu anak untuk mempersiapkan kesuksesan belajarnya pada jenjang berikutnya. Aplikasi tersebut juga pada akhirnya sejalan tingkat pencapaian perkembangan anak pada lingkup perkembangan bahasa dan sosial-emosional anak yang terdapat pada (Kemendikbud, 2010).

Simpulan

Media digital merupakan sarana alternatif dalam mengembangkan kebutuhan literasi emergen anak. Hasil penelitian menunjukan media digital telah menyajikan cerita rakyat dalam bentuk visual dan audio visual, teks kompleks dan sederhana, penggolangan cerita berdasarkan asal daerah, genre, dan acak, penggunaan bahasa monolingual dan multilingual, kesesuaian aspek kegrafikaan, dan kesediaan pilihan membaca cerita. Media digital tersebut

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5000

telah berupaya menyajikan cerita rakyat yang sesuai dengan kebutuhan literasi emergen. Namun, masih ditemukan kekurangan dalam media digital tersebut. Kekurangan tersebut meliputi ketidaksesuaian bentuk teks yang belum berisi teks mudah, penggolongan cerita rakyat belum berdasarkan pesan cerita, usia pembaca, dan level pembaca, aspek grafika penyajian cerita rakyat yang masih belum memadai karena masih ditemukan ukuran huruf yang tidak sesuai dan proporsi gambar yang tidak ideal, dan aktivitas literasi emergen yang belum memuat pengembangan aspek fonologi, morfologi, dan kata.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi sehingga artikel ini dapat dipublikasikan.

Daftar Pustaka

Asip, M., Muktadir, A., & Koto, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Untuk Mendukung Gerakan Literasi Sekolah Di Kelas Rendah. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, *2*(1), 83–97. https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i1.8689

Baker, J. N., Rivera, C., Devine, S., & Mason, L. (2019). Teaching Emergent Literacy Skills to Students With Autism Spectrum Disorder. *Intervention in School and Clinic*, *54*(3), 166–172. https://doi.org/10.1177/1053451218767907

Chaer, A. (2003). *Linguistik umum*. Rineka Cipta.

Chaer, A. (2012). *Folklor Betawi*. Masup Jakarta.

Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Pustaka Utama Grafiti.

Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1594–1602. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923

Dewi, N. K., & Apriliani, E. I. (2019). Pembiasaan Penggunaan Bahasa Jawa pada Anak Usia Dini di PAUD Al-Falah Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *1*(2), 84. https://doi.org/10.35473/ijec.v1i2.368

Dewita, S., & Nasution, M. I. (2019). Struktur dan Fungsi Sosial Cerita Rakyat Batu Baimpik di Nagari Parambahan Solok. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, *7*(3), 258–266. http://ejournal.unp.ac.id/index.php/ibs/article/view/108882

Eutsler, L., Mitchell, C., Stamm, B., & Kogut, A. (2020). The influence of mobile technologies on preschool and elementary children's literacy achievement: a systematic review spanning 2007–2019. *Educational Technology Research and Development*, *68*(4), 1739–1768. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09786-1

Fajriyah, L. (2007). Gambaran perkembangan literasi emergen anak taman kanak- kanak dengan alat ukur adaptasi. *Proceeding of The ICECRS*, 13. http://ojs.umsida.ac.id/index.php/icecrs/article/view/1394

Haryadi, T., & Ulumuddin, D. I. I. (2018). Penanaman Nilai dan Moral pada Anak Sekolah Dasar dengan Pendekatan Storytelling Melalui Media Komunikasi Visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *2*(01), 56–72. https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i01.1018

Heilmann, J. J., Moyle, M. J., & Rueden, A. M. (2018). Using Alphabet Knowledge to Track the Emergent Literacy Skills of Children in Head Start. *Topics in Early Childhood Special Education*, *38*(2), 118–128. https://doi.org/10.1177/0271121418766636

Hidayatullah, S. (2020). Religiositas Masyarakat Betawi Dalam Folklor. *Aksara*, *32*(1), 79–94. https://doi.org/10.29255/aksara.v32i1.478.79-94

Hidayatullah, S., Syihabuddin, S., & Damayanti, V. (2021). Analisis Kebutuhan Media Literasi Berbasis Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,

6(3), 1190–1196. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1183

Hillman, M., & Marshall, J. (2009). Evaluation of digital media for emergent literacy. *Computers in the Schools*, *26*(4), 256–270. https://doi.org/10.1080/07380560903360186

Himawan, R., Riefda Arya Kelana, & Satiaji, I. M. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Asal-usul Upacara Bekakak di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *3*(2), 168–175. https://doi.org/10.22236/imajeri.v3i2.6202

Karima, R., & Kurniawati, F. (2020). Kegiatan Literasi Awal Orang Tua pada Anak Usia Dini. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, *6*(1), 69–80. https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-06

Kemendikbud. (2010). Peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. Jakarta: In *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.

Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Panduan Perjenjangan Buku Nonteks Pelajaran bagi Pengguna Perbukuan* (pp. 12–18). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Kurniawaty, R. (2020). Membentuk Karakter Anak Usia Dini dengan Mengenalkan Cerita Rakyat. *JCE (Journal of Childhood Education)*, *4*(1), 75. https://doi.org/10.30736/jce.v3i2.94

Mahdalena, V., & Handayani, L. (2020). Sosialisasi Gerakan Cuci Tangan dengan Media Audio Visual sebagai Pencegahan Covid-19 di PAUD Srikandi. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS*, *3*(3), 120–129. https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-ABDIMAS/article/view/772

Mukherjee, A., & Kamarulzaman, N. H. (2016). Mixed Method Research. In *Jurnal Kesehatan Masyarakat* (Vol. 6, Issue 1, pp. 39–64). https://doi.org/10.4018/978-1-5225-0007-0.ch003

Munthe, A. P., & Halim, D. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Satya Widya*, *35*(2), 98–111. https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p98-111

Neumann, M. M., & Neumann, D. L. (2017). The use of touch-screen tablets at home and pre-school to foster emergent literacy. *Journal of Early Childhood Literacy*, *17*(2), 203–220. https://doi.org/10.1177/1468798415619773

Nurgiyantoro, B. (2016a). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. UGM PRESS.

Nurgiyantoro, B. (2016b). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press.

Parry, B. L., & Taylor, L. (2021). Emergent digital authoring: Playful tinkering with mode, media, and technology. *Theory into Practice*, *60*(2), 148–159. https://doi.org/10.1080/00405841.2020.1857127

Putri, W. D., & Fitria, N. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran Cerita dan Lagu terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, *2*(2), 102. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.585

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *9*(3), 267–275. https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275

Roberts, M. J., & Brown, R. (1972). Cognitive Development in Children. *British Journal of Educational Studies*, *20*(2), 238. https://doi.org/10.2307/3120240

Rofi'ah, S., Setyowati, A., & Itha Idhayanti, R. (2018). Media Gambar Flashcard Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, *1*(2), 78–92. https://doi.org/10.56354/jendelainovasi.v1i2.19

Rosada, U. D. (2016). Memperkuat Karakter Anak melalui Dongeng berbasis Media Visual. *Children Advisory Research and Education)*, *04*(1), 42–49. http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/583

Rowe, D. W., & Miller, M. E. (2016). Designing for diverse classrooms: Using iPads and digital cameras to compose eBooks with emergent bilingual/biliterate four-year-olds. *Journal of Early Childhood Literacy*, *16*(4), 425–472. https://doi.org/10.1177/1468798415593622

Salehudin, M. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *5*(2), 106–115. https://doi.org/10.33369/jip.5.2

Sari, B., Takacs, Z. K., & Bus, A. G. (2019). What are we downloading for our children? Best-selling children's apps in four European countries. *Journal of Early Childhood Literacy*, *19*(4), 515–532. https://doi.org/10.1177/1468798417744057

Sidik, U. (2020). Kesesuaian Bahan Bacaan Literasi Emergen dengan Pembaca Sasaran. *Widyaparwa*, *48*(2), 257–268. https://doi.org/10.26499/wdprw.v48i2.609

Syuhada, Murtadlo, A., & Rokhmansyah, A. (2018). Nilai Dalam Cerita Rakyat Suku Dayak Tunjung Tulur Aji Jangkat Di Kutai Barat: Kajian Folklor. *Ilmu Budaya (Jurnal Bahasa, Sastra, Seni Dan Budaya)*, *2*(2), 188–195. https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/1093

Triaristina, A., & Mukhlis, H. (2019). Implemetasi Pendidikan Karakter Melalui Media Dongeng Berbasis Visual Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Journal of Psychological Perspective*, *1*(1), 35–40. https://doi.org/10.47679/jopp.1162019

Zati, V. D. A. (2018). Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini. *Bunga Rampai Usia Emas*, *4*(1), 18–21. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jhp/article/view/11539